

Atividades Classe e encapsulamento.

1. Crie uma classe chamada Pessoa com os atributos nome e idade. Crie métodos para definir e obter os valores desses atributos. Crie um objeto do tipo Pessoa e exiba seus valores.
2. Crie uma classe chamada Carro com os atributos marca, modelo e ano. Crie métodos para definir e obter os valores desses atributos. Crie um objeto do tipo Carro e exiba seus valores.
3. Crie uma classe chamada ContaBancaria com os atributos numero, saldo e titular. Crie métodos para definir e obter os valores desses atributos, bem como para depositar e sacar dinheiro da conta. Crie um objeto do tipo ContaBancaria e realize algumas operações de depósito e saque.
4. Crie uma classe chamada Retangulo com os atributos largura e altura. Crie métodos para definir e obter os valores desses atributos, bem como para calcular a área e o perímetro do retângulo. Crie um objeto do tipo Retangulo e exiba seus valores, área e perímetro.
5. Crie uma classe chamada Animal com os atributos nome e especie. Crie métodos para definir e obter os valores desses atributos, bem como para emitir um som característico do animal. Crie duas subclasses de Animal, uma chamada Cachorro e outra chamada Gato, e sobrescreva o método de emitir som para cada uma

dessas subclasses. Crie objetos do tipo Cachorro e Gato e exiba seus sons característicos.

6. Crie uma classe chamada Funcionario com os atributos nome, salario e departamento. Crie métodos para definir e obter os valores desses atributos, bem como para calcular o imposto a ser pago pelo funcionário (10% do salário). Crie um objeto do tipo Funcionario e exiba seu nome, salário, departamento e imposto a ser pago.
7. Crie uma classe chamada Livro com os atributos titulo, autor e ano. Crie métodos para definir e obter os valores desses atributos, bem como para exibir uma mensagem informando os detalhes do livro. Crie um objeto do tipo Livro e exiba suas informações.
8. Crie uma classe chamada Ponto com os atributos x e y. Crie métodos para definir e obter os valores desses atributos, bem como para calcular a distância entre dois pontos. Crie dois objetos do tipo Ponto e calcule a distância entre eles.